Ce document est l'adaptation d'un scénario classique de l'Appel de Cthulhu, le secret de Castronegro. Ce scénario est présent dans de supplément *Aventures effroyables et études approfondies des légendes et traditions* paru en 1984 chez Jeux Descartes. Il a été écrit par Mark Pettygrew et Sandy Petersen.

Certaines parties de ce scénario ont été adaptées pour expliquer la présence d'investigateurs originaires de la Nouvelle-Angleterre au Nouveau-Mexique. De plus, j'ai choisi de placer la petite ville de Castronegro sur une carte authentique. De ce fait, j'ai profité de la présence du site pueblo de Gila Cliffs pour ajouter des précisions sur l'histoire de la région avant l'arrivée des colons espagnols, donner peut-être des fausses pistes et rendre l'histoire un peu plus touffue. J'ai également repris un peu le site de la ville de Castronegro pour y faire figurer d'autres bâtiments.

Comme dans le scénario original, les faits commencent au début du mois d'octobre. Nous sommes en 1926.

Introduction

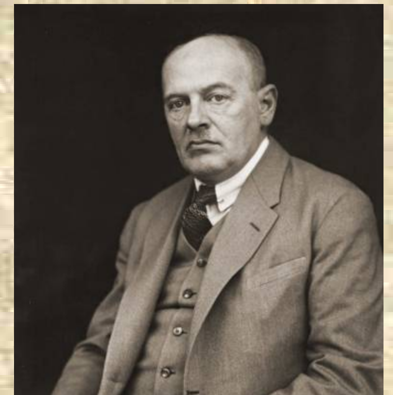
Les investigateurs sont conviés à diner par Harvey Boarhausen, un riche et influent industriel de Boston qui les avaient réunis quelques mois plus tôt pour résoudre l'énigme de la maison Corbitt. Nous sommes au tout début du mois d'octobre 1926.



Après le repas, Harvey Boarhausen les invite à passer au salon et le offres des digestifs et des cigares ou des cigarettes. Une fois tout le monde installé dans des confortables fauteuils rembourrés en cuir, l'industriel prend la parole.

« Merci d'avoir répondu une nouvelle fois à mon invitation, mes amis. Comment vous pouvez vous en douter, je vais faire appel à vos services une nouvelle fois. Voici l'affaire, un couple de connaissances plus ou moins proches, des amis d'amis dirai-je, a des soucis avec leur fils. Celui-ci est parti au Nouveau-Mexique pour continuer ses études, il est plutôt brillant parait-il. Mais, il n'a pas donné de nouvelles depuis quelques semaines ce qui est très inhabituel. Ils ont contacté la police locale qui penche pour un enlèvement et leur demande d'attendre des nouvelles des ravisseurs.

Si vous voulez mon avis, c'est surtout une bande d'incapables, de fainéants et ils sont probablement corrompus. La frontière mexicaine n'est pas loin, et j'imagine bien qu'il y a des trafics en tout genre dans le coin. Si leur gamin a fait des mauvais choix ou des mauvaises rencontres, il est probablement dans la mouise ou n'ose plus se montrer.



Vous m'avez déjà montré de quoi vous étiez capables. Vous savez chercher là où il faut et quand vous rencontrez des problèmes, vous savez comment les résoudre. C'est ce qui me plait chez vous. Si vous aidez à retrouver le gamin, je pense que ces gens et leurs amis sauront s'en souvenir et nous en tirerons tous un bon bénéfice si vous voyez ce que je veux dire ! »

Harvey Boarhausen tire une grosse bouffée de son cigare avant d'ajouter : « Si vous êtes d'accord, je vous engage pour le compte de la famille Lane et je prends en charge vos frais de déplacement durant le séjour, Qu'en pensez vous ? Vous connaissez le Nouveau-Mexique, il parait que c'est un état formidable. Je compte sur vous pour me faire une petite synthèse sur l'économie locale quand vous reviendrez me raconter votre mission. »

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Les pistes

M. & Mme Lane, parents inquiets

M. et Mme Damian Lane reçoivent les investigateurs dans leur appartement confortable sur Beacon street. Leur fils David, un brillant étudiant ne donne plus de nouvelles. David Lane poursuivait sa thèse à Albuquerque, NM. Il était passionné par les cultures indiennes du sud des États-Unis. Son dernier appel date de quinze jours environ et cela fait une semaine qu'ils n'ont reçu aucun courrier de sa part ce qui est très inhabituel et inquiétant. Ils ont contacté la police d'Albuquerque. La chambre de David à Albuquerque a été fouillée et d'après les éléments fournis par la police, ceux-ci pensent à enlèvement. Les parents sont effondrés, ils font partis de la classe aisée et ne dispose pas d'une fortune personnelle aussi ils ne comprennent pas pourquoi le fils aurait été enlevé. Ils montrent aux investigateurs une photographie de leur fils prise l'an dernier. David Lane est un jeune homme blond aux yeux bleus à l'air un peu rêveur.



David Lane, étudiant disparu

La famille Lane fournira la correspondance envoyée par David depuis l'an passé et le début de son séjour à Albuquerque. L'étudiant appelait ses parents régulièrement au téléphone mais c'était surtout un rédacteur compulsif. Il a rédigé plus d'une soixante de lettres dont beaucoup ont plusieurs pages.

- **Bibliothèque (niv. Profession.)** Si les investigateurs épluchent son courrier, cela prendra une bonne journée de travail à deux personnes. Ils apprendront que David Lane étudiait notamment les transcriptions de témoignages de tribus apaches autour de la Montagne Noire. Il semblait passionné et parce qu'il appelait *une évolution à l'envers* ayant des rapports à l'occulte. Il mentionnait notamment la disparition de la peuplade Mogollon qui avait bâti le village pueblo de Gila Cliffs. Il indiquait qu'il avait pris contact avec Adam Little, un érudit de Silver city, NM et qu'il avait appris de nombreuses anecdotes dans ses échanges avec lui. Sa dernière lettre, datée de la mi-septembre, mentionnait son intention de se rendre pour quelques jours à Silver city pour discuter avec M. Little. Il indiquait notamment son souhait d'aller visiter une petite bourgade au nord de Silver city qui s'appelait Castronegro.
- **Histoire (niv. Profession.)** L'investigateur se souviendra que le village pueblo de Gila Cliffs a été découvert en 1878 par les européens mais ce n'est qu'au début du XXe siècle qu'il est devenu un site d'études jusqu'en 1912. Le site est depuis protégé.

Voyage vers Albuquerque

Le moyen de transport le plus rapide et le plus économique est sans conteste le train. Partant de Boston, il faudra d'abord prendre un train de l'Union Pacific vers Denver ce qui prend environ quatre jours.
Une fois à Denver, il faudra prendra un train de l'ATSF Railroad (Atchison, Topeka & Santa-Fe Railroad) qui part pour El Paso, NM en desservant Albuquerque.



En automobile, Il faut se rendre à Chicago, Il et emprunter la route 66 en direction de Saint-Louis, IL. Ensuite, il faut se rendre à Tulsa, OK puis traverser le Texas jusqu'à Albuquerque. Il faudra au minimum le double de temps et avec la

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

fatigue de la conduite et les aléas en plus, soit probablement une dizaine de jours.

Denver, CO

En arrivant à Denver, les investigateurs devront soit prendre une correspondance pour Albuquerque, soit faire le plein de leur véhicule, une station service. Sur le quai de la gare ou devant l'établissement où ils stationnent, les investigateurs sont attirés par un article d'un journal d'Albuquerque qu'un voyageur de passage a abandonné sur un banc.

- **Vigilance (niv. Amateur)** L'article qui a fait réagir l'investigateur a été publié dans l'Albuquerque Journal il y a quelques jours. Il est intitulé : *Le Dr Godfrey toujours introuvable*. Dans l'article, il est mentionné que le docteur William Godfrey, enseignant en Psychologie à l'université, au St Francis Summer College, a disparu depuis le 30 septembre. Sa logeuse, une certaine Mme Baines a prévenu la police qui lancé des recherches. L'article précise que le docteur Godfrey était un personnage apprécié à l'université et que ses collègues ne comprennent pas son absence. La police n'a fait aucun commentaire depuis. L'auteur de l'article mentionne également la disparition d'un étudiant du même établissement, David Lane survenue quelques jours plus tôt à Silver City. L'article est illustré d'une photo du docteur disparu.



Albuquerque, NM



Poste de Police

L'immeuble est situé en centre-ville, les investigateurs sont aiguillés vers le sergent Dawson en charge du dossier de la disparition du Docteur Godfrey. Celui-ci est un peu débordé par l'affaire. Il est donc tout heureux de communiquer aux investigateurs (tant qu'il ne s'agit pas de journalistes avides) les informations qu'il a en sa possession. Il leur explique qu'il préférerait travailler sur des affaires plus importantes comme des cambriolages ou des fusillades, voir des vols de voitures.

Le sergent Dawson leur indique que le docteur Godfrey s'était rendu trois fois à Silver City cette année et qu'en général, il y restait une à deux semaines. Après avoir contacté le Sheriff Burgess de Silver city, celui-ci lui avait confirmé que le docteur Godfrey avait passé la nuit chez un ami et que le 28 septembre au matin, il avait été vu en compagnie de deux amis à la gare de Silver city. Ces personnes ont confirmé au Sheriff qu'il était bien parti mais cependant il ne semble jamais être arrivé à Albuquerque. Sa logeuse a appelé la police le 30 septembre pour s'inquiéter de sa disparition.



Concernant le jeune David Lane, il précise qu'après le signalement des parents, il a fait une rapide enquête de voisinage. Comme ce jeune homme était parti pour Silver city, il a transmis le dossier au Sheriff Burgess. Ce dernier lui a

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

indiqué dernièrement qu'il pensait à un enlèvement mais qu'il n'avait aucune piste sérieuse.

Gare centrale

La ligne de chemin de fer coupe la ville en deux. La gare centrale est située en centre-ville.



- **Bibliothèque (niv. Amateur)**
  En examinant les horaires, l'investigateur apprend qu'il y a un train de l'ATSF Railroad qui fait la navette avec Silver city en passant par Deming, NM. Il part les lundis, mercredi et vendredi, le matin à 9 heures d'Albuquerque et revient le lendemain soir à 17 heures.

Chambre de David Lane

La chambre d'étudiant de David se trouve en périphérie du centre-ville dans un immeuble de Princeton drive. Le gardien, taciturne, leur ouvrira la chambre s'ils emploient les bons arguments. La chambre est très modeste, un lit et une armoire bon marché, un e petite table et une chaise. Quelques livres et cahiers de cours sont rangés sur une étagère au dessus du lit. Dans l'armoire, il reste une chemise et quelques caleçons.

Le gardien indiquera que la dernière fois qu'il a vu David Lane, c'était à la mi-septembre. Le jeune homme est parti de bon matin avec sa valise et lui dit qu'il reviendrait dans une semaine. Il ajoutera que David est garçon très poli et qu'il travaillait également à la bibliothèque de l'université comme surveillant pour ce faire un peu d'argent.

Appartement du Dr William Godfrey

Les investigateurs trouveront son adresse dans l'annuaire téléphonique. Le docteur Godfrey habite un petit appartement dans un immeuble proche de l'université sur Silver avenue. La gardienne est Mme Baines. C'est une femme plutôt maigre d'une quarantaine d'années. Elle confirme avoir appelé la police après avoir constaté l'absence du docteur durant deux jours alors qu'il était censé revenir le 28 septembre. Elle décrit le Dr Godfrey comme un homme à la cinquantaine élégante, légèrement chauve et avec un léger embonpoint et portant des lunettes cerclées d'or.

- **Baratin / Persuasion (niv. Profession)**
  En utilisant la bonne approche, Mme Baines autorise les investigateurs à visiter l'appartement du docteur Godfrey.
- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**
  L'investigateur trouve un ticket de train pour Silver city dans la poche d'un manteau. Il date du début du mois de septembre.
- **Trouvé objet caché (niv. Amateur)**
  L'investigateur trouve un revolver de calibre 38 dans le tiroir du bureau. Il y a aussi une boite de balles au fond.
- **Arme à feu (niv. Amateur)**
  L'arme est neuve et semble ne jamais avoir servi (ou presque). L'arme est chargée.
- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**
  L'investigateur remarque un livre caché dans la bibliothèque du docteur. Il s'agit d'un exemplaire de l'ouvrage *Cultes sans noms* édité chez Golden Goblin Press au siècle passé.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
  En examinant le livre *Cultes sans noms*, l'investigateur remarque une étiquette collée au dos de la couverture : La Tombe / $100.

Albuquerque Journal

Les archives de ce quotidien local peuvent être consultées librement en journée pour peu que les investigateurs emploient la bonne approche.



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

La consultation des archives leur prend une bonne journée de recherches

- **Bibliothèque (niv. Profession.)** Il y a plusieurs articles à propos de la ville de Castronegro dont les plus anciens remontent à plus d'une trentaine d'années. Ils font tous états de disparitions d'enfants en bas-âge dans la région autour de la localité. Ces disparitions furent d'abord attribuées à des renégats indiens non encore pacifiés. Mais peu après les tribus apaches furent mise hors de cause et le mystère resta entier. Ces articles ont été publiés en 1890, 1898, 1902 et 1918.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)** Dans l'article de 1898, il semblerait qu'un habitant de Castronegro, Bernardo Diaz est mentionné comme un suspect principal. Mais par la suite rien n'indique qu'il ait été arrêté ou inculpé.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)** Un autre article raconte la disparition en 1892 d'un habitant de Castronegro lors d'un séjour à Albuquerque.

St. Francis Summer College

Si les investigateurs cherchent en rencontrer des collègues du docteur Godfrey, le personnel les aiguille vers le professeur Andrew Lawson. Ce dernier le confie que qu'il considérait William Godfrey comme un investigateur de l'occulte tout autant qu'un professeur de psychologie à l'université. Lawson présente Godfrey comme une référence pour son étude sur les croyances superstitieuses parmi les tribus Apaches et les vieux Espagnols de la région. « Ce bon William n'avait pas son pareil quand il s'agissait de suivre une piste ou d'assembler des indices. Mais c'est vrai qu'il était parfois impulsif. J'espère qu'il ne sait pas mis dans un vilain pétrin. » Conclue-t-il. Il conseille aux investigateurs cherchant à en savoir plus d'aller consulter la bibliothèque de l'université située à deux pas. Le professeur Lawson ne connait pas David Lane par contre ni n'en a jamais entendu parler.

Bibliothèque universitaire

Des recherches dans les ouvrages dont dispose la bibliothèque de l'université dans laquelle David Lane travaillait comme surveillant à temps partiel, permettent d'apprendre quelques détails intéressants.

- **Bibliothèque (niv. Profession.)** Gila Cliffs est d'abord un site utilisé par les peuplades nomades. Mais c'est probablement vers le XIIIème siècle que le peuple Mogollon s'y est établi et y a vécu quelques siècles. Le site semble ensuite avoir été abandonné au XVIIe siècle d'après les découvertes effectuées sur place.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)** Castronegro est une petite ville du Nouveau Mexique situé à soixante cinq kilomètres au nord de Silver city et à huit kilomètres à l'est de la rivière Gila. La ville a été fondée en 1680 par un riche noble espagnol du nom de Bernard de Díaz. Sa famille et une autre, les Vilheila-Pereira, venaient d'Espagne. A l'origine, le nom de la ville était Agua Blanca mais il devint Castronegro au début du XVIIIe siècle pour une raison inconnue. En 1728, pendant la suppression par l'Inquisition espagnol de la franc-maçonnerie madrilène, de nombreux réfugiés espagnols s'installèrent à Castronegro. La ville ressemble beaucoup à ce qu'elle était lorsqu'elle fut fondée il y a plus de deux cents ans. Elle compte aujourd'hui environ six cents habitants.
- **Bibliothèque (niv. Amateur)** Le seul lien qui relie Castronegro avec le monde extérieur est la liaison de bus hebdomadaire qui part de Silver City et emprunte la ville piste carrossable. Les lignes téléphoniques n'ont pas encore été installées. C'est un exemple pittoresque de l'Amérique coloniale espagnole.



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Silver city, NM

Un nouveau disparu

A peine arrivé à Silver city, les investigateurs sont confrontés à une nouvelle disparition qui fait les gros titres de la presse locale :

> ***Les disparitions déroutent le Sheriff***
> *La police du comté est mystifiée par une suite de disparitions n'ayant aucun lien entre elles.*
> *Le trois octobre, c'est Joaquin Vilheila-Pereira, originaire de Castronegro, n'a pas regagner sa chambre à l'Hôtel Ermitage de Silver city, laissant derrière lui tous ses biens. Les autorités n'écartent pas l'hypothèse d'un meurtre mais pour l'instant elles n'ont semble-t-il ni suspect ni indice malgré le discours rassurant du Sheriff.*
> *Nous rappelons à nos lecteurs qu'il s'agit là de la troisième disparition en moins d'un mois. Le 18 septembre, c'est un jeune étudiant de Boston qui avait disparu sans laisser de traces alors qu'il séjournait dans notre ville. Le 26 septembre, ce fut au tour du Dr William Godfrey, un éminent professeur de psychologie à l'université du Nouveau-Mexique d'Albuquerque qui s'est évanoui entre Silver City et Deming. Ces deux disparitions sont toujours inexpliquées à ce jour.*

- **Bibliothèque (niv. Amateur)**
  En feuilletant le journal, un investigateur peut tomber sur un autre article un peu étrange. *Le mystère du bétail mort continue* : Dans l'épisode le plus récent de ces tueries de bétail au Nouveau-Mexique, Charles Dexter, propriétaire d'un ranch près de la petite ville isolée de Fluorine a perdu près de quatre vingt dix têtes de bétail entre le 20 et le 22 septembre. C'est la plus grosse perte attribuée aux massacreurs de bétail.
  Les bêtes étaient éparpillées sur les terres de la propriété de M. Dexter, toutes avaient la langue arrachée et plusieurs portaient d'autres traces de violences.
  Très affecté par cette macabre découverte, M. Dexter a vendu son ranch et il s'est exilé en Europe. Avant de partir, il a déclaré à notre reporter : " *Je suis presque certain de savoir qui a massacré mon troupeau. Je ne suis pas un lâche mais je n'ai aucun désir d'avoir des rapports avec eux. Je quitte ces lieux pour de bon* ". Il a confié également qu'il préparait son départ depuis de nombreux mois mais que cette récente catastrophe l'avait poussé à partir immédiatement.
  Depuis deux ans, d'occasionnelles mutilations de bétail ont lieu dans les ranches de la région mais on ne déplorait jamais plus d'une bête ou deux tués par mois. Ce récent évènement semble être le signal d'une possible recrudescence de ces tueries, un bien étrange chapitre de l'histoire de notre état.

Chambre de David Lane

La chambre se trouve dans une maison bien tenue de Hyde street. Les investigateurs sont reçus par Mme Woolbridge, une femme d'une cinquantaine d'années assez affable qui loue des chambres à la semaine. Elle se souvient de ce jeune blond à l'air un peu absent.

- **Baratin / Persuasion (niv. amateur)**
  En insistant un peu ou en expliquant enquêter pour ses parents, Mme Woolbridge les autorise à monter dans la chambre. Elle leur explique que la pièce a été fouillée par le sheriff et qu'il a tout ramené ce qu'il considérait comme des preuves à son bureau. Il n'y a rien de très intéressant dans la chambre propre mais modestement meublée.
- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**
  L'investigateur remarque un marque-page dans le livre posé sur la table de chevet, un roman populaire sans intérêt. En fait de marque-page, il s'agit d'une enveloppe qui porte le nom de David Lane et son adresse à Albuquerque. Au dos de l'enveloppe, il y a le nom et l'adresse de l'expéditeur :

  Pere Alonso Vilheila-Pereira,

  Chapelle Castronegro,

  Castronegro, NM.

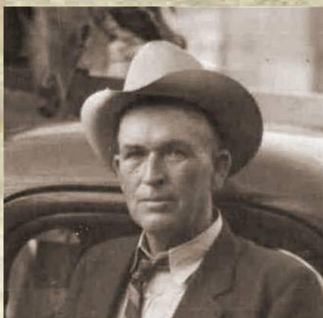
  L'enveloppe est vide et la lettre est introuvable.

Bureau du Sheriff

Le bureau se trouve assez facilement en centre-ville dans un immeuble de briques rouges construit au début du siècle. Le Sheriff Burgess qui en charge du comté de Grant, recevra les

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

investigateurs dans son bureau vitré. C’est un homme d’une cinquantaine aux yeux bleu et aux cheveux blonds tirant sur le blanc. S’il apprend qu’ils viennent de la part des parents de David Lane. Il leur révèlera qu’il pense que le jeune homme a été assassiné malgré le fait qu’il n’ait pas encore trouvé le corps et qu’il ignore toujours qui en sont les auteurs mais il y travaille assure-t-il.



- **Interroger / Persuasion (niv. Profession.)** En discutant avec le Sheriff, celui-ci explique qu’il a découvert des traces de pas près de la maison de Mme Woolbridge non loin de la fenêtre de la chambre de Lane. Il y avait trois empreintes. Une première de la pointure du jeune homme, une autre plus marquée provenant d’épaisses bottes dont le talon était marqué d’une croix et une troisième paire d’empreintes, des pieds nus plutôt larges. Il poursuit en regardant ces notes et ajoute que des voisins ont dit avoir aperçus deux individus louches rôder dans Hyde Street la journée du 17 septembre. Un témoin affirme qu’ils avaient tous les deux le teint mat et des cheveux très noirs et que leurs habits semblaient mal taillés et assez grossiers. L’un d’entre eux portait de lourdes bottes de cuir.
- **Interroger / Persuasion (niv. Profession.)** Concernant Joaquin Vilheila-Pereira, le Sheriff se contente de dire que ses adjoints ont inspecté la chambre et qu'ils n'ont rien trouvé. Le réceptionniste leur a indiqué que Joaquin, le jeune homme disparu avait des yeux verts brillants et de longs cheveux noirs. Il a trouvé que ce garçon avait l'air sournois et méfiant. Burgess précise qu'il s'agit surement d'une fugue ou d'une histoire de famille, pour preuve l'oncle du disparu, Philip Vilheila-Pereira, est venu en ville deux jours plus tard pour récupérer les biens du jeune homme.
- **Perspicacité (niv. Profession.)** En regardant les expressions du Sheriff, l'investigateur se rend compte que l'homme ne croit pas réellement ce qu'il raconte. Il semble surtout se rassurer en ce disant que cette affaire est close.
- **Interroger / Persuasion (niv. Profession.)** Concernant les mutilations de bétail, le sheriff Burgess est beaucoup moins loquace et son visage se ferme. Il se borne à dire que ses adjoints enquêtent en relation avec les comtés voisins où se sont produits des attaques similaires. Si les investigateurs insistent il lâchera le nom de quelques ranches touchés par des attaques. Par exemple, le ranche du Double X ou celui du 8 Couché. Le propriétaire Charles Dexter a quitté la région. Tous ses employés ont reçu leur solde et sont partis chercher du travail ailleurs. Il est impossible d’en retrouver facilement.

Ranch typique (Double X - 8 Couché)

La plupart des ranches sont assez éloignés de Silver City, il faut bien deux bonnes heures de pistes défoncées pour y accéder. Le propriétaire possède de grands espaces où ses cowboys gardent les troupeaux de bovins. Le propriétaire admet avoir perdu une génisse ou deux. Si les investigateurs essaient de faire un compte plus précis des pertes ces dernières années, le propriétaire ou ses employés n’en diront pas plus prétextant ne pas s’en souvenir ou indiquer qu’il y a encore pas mal de pumas dans les montagnes. Si les investigateurs mentionnent Castronegro, leur interlocuteur est plus qu’étonné : « Ce n’est pas la ville la plus agréable du monde, mais je ne pense pas que les tueurs de bétail viennent de là. ».

Gare centrale

La gare centrale est située non loin du centre-ville. La localité est aujourd’hui le terminus de la ligne qui vient de Deming.



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Un service d'autocar assure la desserte des bourgades plus éloignées.

- **Baratin / Persuasion (niv. amateur)**
  En fouinant et en interrogeant le personnel de la gare, l'investigateur obtient le nom de l'employé qui était en poste le jour du retour supposé du docteur Godfrey, un certain Sam Bantry.

S'ils attendent l'arrivée de Sam Bantry, ce dernier arrive en fin de matinée. Il se dirigea vers son bureau et prendra un air très affairé. Il ne répondra pas aux questions sauf si les investigateurs sont persuasifs.

- **Baratin / Persuasion (niv. Profession.)**
  Sam Bantry se montre un peu plus bavard et finit par se rappeler le docteur Godfrey, un type plutôt gros avec des lunettes. Il a demandé des renseignements sur le bus qui va de Silver city à cette petite bourgade de Castronegro. Ce bus circule les mardis et c'était le mardi 28 septembre 1926. Il était en compagnie de deux types étranges, à l'évidence des garçons de ferme ou des paysans vu leur accoutrement. Ce devait être deux frères ou des cousins car ils avaient un air de famille. Sans leurs yeux verts qui brillaient, il les aurait sans doute pris pour des indiens avec leurs cheveux noirs et leurs pommettes saillantes. Sam Bantry croit se souvenir que le docteur ne semblait pas dans son assiette ce jour là. Il paraissait un peu hébété, peut-être même ivre.

A la gare, il est possible de se renseigner et d'apprendre qu'un car part de Silver city pour Castronegro tous les mardis matin vers neuf heures et qu'il y a environ deux heures trente de trajet. Le car repart de Castronegro le lendemain matin vers neuf heures pour revenir à Silver city. Le prix d'un billet simple est de 25 cents.

- **Baratin / Persuasion (niv. amateur)**
  En interrogeant le personnel de la gare, l'investigateur obtient le nom du chauffeur de car qui assure les liaisons avec Castronegro, Tyrone, Santa Rita et Hillsboro. Il s'agit d'un certain Roberto 'Bob' Rodriguez. Son planning est le suivant :
  - Lundi : Tyrone (A/R)
  - Mardi : Castronegro (Aller)
  -Mercredi : Castronegro (Retour)
  - Jeudi : Hillsboro (Aller)
  - Vendredi : Hillsboro (Retour)
  Son car est de retour vers 12h-12h30 et il est de repos samedi et dimanche.

Roberto 'Bob' Rodriguez

Si les investigateurs rencontrent le chauffeur avant le voyage vers Castronegro, Bob est plutôt jovial et parle avec un fort accent mexicain. C'est un homme d'une quarantaine d'années, une casquette toujours rivée sur la tête. Il pourra leur donner des renseignements pratiques sur la ville :

- Il n'y a qu'un seul endroit où dormir à Castronegro, l'Hôtel Herrera en centre ville.
- Il y a un club privé, L'Enfant des fées dont on peut devenir membre pour $5 et qui est aussi un speakeasy.
- Il y a l'église de la ville, un bâtiment blanc appelé, la Chapelle Castronegro.
- Il y a une bibliothèque qui détient les archives de la ville. Elle renferme parait-il des ouvrages peu chrétiens.
- Il y a un marchand de tabac et de cigares, Vilheila-Pereira's tobaccoes.
- La Tombe est une boutique d'antiquités qui est en centre-ville.
- Son cousin, Pedro Mendoza tient un garage à l'entrée du village.
- Il y a un loueur de cheveux et de mules à la sortie de la ville pour ceux qui veulent randonner vers Gila Cliffs. Il faut être bon cavalier.
- La Casa de Díaz est le nom donné à l'ancienne hacienda dominant la vallée C'est la demeure de la famille qui a fondé la ville. C'est Bernardo, 6e du nom qui habite maintenant la propriété.
- Bob expliquera en plaisantant nerveusement que Bernardo Díaz est la raison principale pour laquelle les voyageurs ne restent pas très longtemps à Castronegro. Bernardo dirige la ville, et n'aime pas beaucoup les étrangers.

Si un investigateur lui montre une photographie de David Lane, Bob confirme avoir vu le jeune David Lane une fois dans son car, vers la mi-septembre. Il l'a déposé à Castronegro. L'étudiant a repris le car le lendemain matin. Bob se rappelle que M. Lane semblait un peu préoccupé. Il ne l'a jamais revu depuis.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Si un investigateur lui montre la photographie du docteur Godfrey, Bob se souvient en effet avoir pris cette personne dans son véhicule il y a une dizaine de jours. Il n'avait pas l'air très réveillé durant le voyage et il n'a même pas répondu aux questions que lui a posées le conducteur. Il y avait eu un peu plus de monde, principalement des locaux qu'il connait plus ou moins de vue.



Hôtel Ermitage

Cet établissement se trouve dans une des rues secondaires derrière Central Avenue. L'immeuble de briques est bien entretenu et possède deux étages ainsi qu'une vingtaine de chambres. Il est possible de louer des chambres dans pour un prix relativement abordable de $3 la nuit pour les chambres simples et de $5 pour les chambres doubles.

Le concierge se souvient de Joaquin Vilheila-Pereira : « Comment pourrais-je oublier ses yeux verts brillants qui lui donnaient un air mauvais avec ses pommettes saillantes et ses cheveux noirs. ». Il se rappelle que l'homme était arrivé en début d'après-midi, qu'il avait payé d'avance pour deux nuits, qu'il avait déposé ses affaires dans la chambre et qu'il était sorti. Je ne l'ai pas vu rentrer en quittant mon service le soir. La clef se sa chambre était toujours là quand je suis revenu le lendemain matin. C'est là que j'ai appelé le sheriff.

Adam Little

Il est possible de trouver l'adresse d'Adam Little assez facilement en s'adressant à droite, à gauche en une demi-journée à Silver City. Celui-ci occupe un petit appartement sur Main Street au dessus d'une quincaillerie auquel on accède par un escalier extérieur. L'homme qui a bien une soixante d'années, est légèrement bossu. Il est méfiant et se montre peu loquace.

- **Crédit / Persuasion (niv. Profession.)**
  Si un investigateur parvint à gagner sa confiance en lui parlant de David Lane, il se contente de confirmer l'intérêt qu'avait le jeune étudiant pour l'occulte. Il indique que cet intérêt l'a emmené trop loin, et que ses connaissances sont parvenues à des oreilles méfiantes. Mais il refuse d'en dire plus et ne répondra pas à des questions plus précises.
- **Perspicacité (niv. Profession.)**
  Si un investigateur observe M. Little, il remarque que ce dernier est très nerveux, jetant parfois des coups d'œil autour de lui comme s'il craignait quelque chose.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Castronegro

Le voyage

En autobus ou en voiture, le temps de trajet est sensiblement le même. La route est carrossable mais elle ne permet pas d'atteindre des vitesses élevées une fois la ville de Piños Altos dépassée.



Il faudra deux heures et demie pour atteindre le centre ville de Castronegro. La route serpente dans les montagnes entre les forêts de pins et la descente dans les vallées.



Les étrangers sont en ville

La ville est petite et la plupart des gens se connaissent. L'arrivée de voyageurs ne passe pas inaperçue. Lorsqu'ils restent que quelques jours et qu'ils sont discrets, cela ne fait pas de vague. Les « autorités » locales n'ont aucune envie d'attirer l'attention sur leur bourgade et leurs activités.



Une fois que les investigateurs commencent à poser des questions à divers habitants et sondent les affaires de la famille Díaz, ils attireront forcément l'attention de deux côtés. Le sheriff Fred Garcia leur rendra visite en leur conseillant de ne pas faire de vagues et de mystérieux inconnus leur tireront dessus.



1. Hôtel Herrera

L'établissement

C'est le seul endroit où l'on puisse se loger à Castronegro. C'est un bâtiment plutôt ancien avec deux étages. Les prix sont bon marché, $2 par jour pour une chambre simple et $3 pour une chambre double à deux lits.
Le rez–de-chaussée contient la réception ainsi qu'un salon rudimentaire ainsi qu'une salle à manger. Sur l'arrière se trouve la cuisine et le logement du propriétaire.
A l'étage se trouve les chambres qui sont au nombre de douze, neuf simples et trois doubles.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Deux des chambres simples sont occupées par du personnel (femme de ménage et cuisinier). Une chambre double est occupée par deux fermiers apaches venus vendre leurs produits en ville. Une autre chambre simple est louée à James Whitlock, l'homme à tout faire et l'ivrogne de la ville. Il reste donc huit chambres, six simples et deux doubles disponibles pour les nouveaux arrivants.
Les chambres contiennent un lit ou deux, un petit coin salon avec une table et deux chaises ainsi qu'une petite salle de bains avec une baignoire sabot. Chaque chambre dispose d'une fenêtre avec une vue agréable sur le centre ville.

Juan Herrera, propriétaire

Descendant de Gabriella de Herrera, la sorcière, Juan est blond, plutôt grand et il est âgé de trente-cinq environ. Il est honnête mais en sait assez pour savoir garder sa langue. Il aide les investigateurs à trouver leur chemin et leur indique volontiers où se trouvent les différents lieux qu'ils cherchent.
Si un investigateur lui montre une photographie de David Lane, Juan Herrera se rappelle difficilement de lui mais admet avoir pu le croiser. Si un investigateur lui demande poliment, il vérifie dans son registre et il trouve effectivement le nom de David Lane, le 14 septembre. Le client n'est resté qu'une nuit. Il ne se rappelle par contre pas du tout du docteur Godfrey et il n'en trouvera trace dans son registre.
Si un investigateur mentionne Joaquin Vilheila-Pereira, Juan Herrera indique la boutique de tabac de l'oncle de Joaquin qui se trouve à proximité de l'hôtel.

Juan Herrera, Hôtelier

FOR	13	CON	14	TAI	14	INT	14	POU	12
DEX	12	APP	10	EDU	11	SAN	50	PV	14

Compétences : Compatibilité 30%, Histoire 20%, Écouter 60%, Trouver Objet Caché 35%, Marchandage 40%, Matraque 35%

La menace grandit

Une fois que les investigateurs avancent dans leur enquête, il se peut qu'ils soient confrontés à d'étranges expériences à l'hôtel. Après avoir visité plusieurs autres lieux, ils seront remarqués par Bernardo Díaz qui créera des serviteurs surnaturels qu'il utilisera contre eux. Chaque soir un investigateur perdra un point de SAN à cause d'horribles rêves de la nuit précédente. Il ne se rappellera ces cauchemars que s'il réussi un jet sous son INT %. S'il réussi ce test, il se souviendra alors avoir vu d'étranges choses velues à moitié humaine, aux yeux verts brillants qui dansaient de manière obscène autour d'un étrange obélisque de pierre.
Si les investigateurs persistent dans leurs recherches, ils entendront chaque nuit d'étranges et crissements à leur porte et d'horribles visages blêmes apparaitront à leur fenêtre. Ces visages ne seront visibles que du coin de l'œil et s'évanouiront si on cherche à les voir de plus près. De même, les investigateurs ne parviendront pas à connaître l'origine des grattements. La nuit suivant les premiers grattements, un investigateur sera enlevé dans sa chambre s'il n'a pas pris la précaution de verrouiller la porte d'entrée. Sans aucun bruit, il s'évanouira d'un coup laissant toutes ses affaires derrière lui. Si la porte est verrouillée cela n'arrivera pas mais les grattements persisteront.
Si une disparition se produit, les grattements cesseront quelques jours. Si les autres investigateurs continuent de fouiner, les grattements reprendront. Si une enquête est menée, personne dans l'hôtel n'admettra avoir remarqué quelque chose d'anormal.

2. La Tombe

L'établissement

La tombe est un bizarre petit magasin tout en longueur consacré à l'occultisme est qui déborde d'objets étranges. Dans la vitrine, à côté d'un démon-gardien de temple balinais, on lit sur une plaque :

> **La Tombe**
>
> **Propriétaire : Filipo Díaz**

Lorsque les investigateurs pénètrent dans la boutique, il n'y a personne. Filipo Díaz

approchera subrepticement et les surprendra en train d'examiner un article. Les objets intéressant abondent. Les investigateurs seront probablement surpris qu'une boutique d'occultisme, que l'on trouve traditionnellement dans les grandes villes puisse survivre dans une aussi petite localité, relativement isolée de surcroit. Il est aussi plutôt étrange qu'il y ait si peu d'objets d'art indigènes et de figurines de culte, si l'on considère qu'on est en plein Nouveau-Mexique.

Parmi la multitude d'objets, pour la plupart des livres, il y a six articles (ou ensemble d'articles qui sont particulièrement intéressants. Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir l'un d'entre eux :

1. <u>Six étranges statuettes païennes</u>.
   Chacune mesure une quinzaine de centimètres environ et elles sont taillées dans une pierre verdâtre et lisse. Prix $50 pièce.
   - **Archéologie/Occultisme (niv. Profession.)**
     L'investigateur reconnait des antiquités orientales de belle facture.
   - **Mythe de Cthulhu (niv. Amateur)**
     L'investigateur fait le lien entre le format, la pierre et le légendaire plateau de Leng, lieu préhistorique où des créatures de légende étaient censées se mêler à l'humanité.
2. <u>Un cylindre d'enregistrement</u>.
   Il s'agit d'un petit cylindre de métal recouvert d'une fine pellicule de cire, tels qu'on en utilisait à la fin du XIXe ou au début du XXe siècle. Pour l'écouter, il faut disposer d'un phonographe ancien, un modèle tombé en désuétude au début des années 1920. Il est tout fait possible de s'en procurer un dans une ville de moyenne importance comme Albuquerque pour un prix raisonnable, une vingtaine de dollars. En tout cas, il n'y en a aucun à Castronegro ou à Silver City. Le prix de l'enregistrement est $50.



   Si les investigateurs achètent et parviennent à écouter l'enregistrement, ils se rendent compte que le cylindre est l'enregistrement d'un chant étrange produit par une voix ou plutôt un bourdonnement ne provenant pas d'une source humaine. La première écoute provoque la perte 1D3 point de SAN à cause du malaise qu'elle provoque.
3. <u>Une étrange statuette</u>
   C'est un être ressemblant à un rat se tenant debout sur ses pattes de derrière. Elle est en argile cuit et mesure une trentaine de centimètres de hauteur. Elle est extrêmement fine et détaillée. Le visage du rongeur possède des traits étonnamment humains et la première fois qu'on le regarde, il faut réussir un test de SAN ou perdre un point de santé mentale. L'objet est vendu $25.
   - **Mythe de Cthulhu (niv. Amateur)**
     L'investigateur se souvient que cet être appartient à l'une des races mineures.
4. <u>Un petit calice d'argent</u>
   C'est un bel objet d'orfèvrerie qui mesure une quinzaine de centimètres de haut. Il est décoré de dessins et de motifs compliqués. Son prix $100.
5. <u>Un vieux livre en latin sans titre</u>
   C'est guide sur le cannibalisme abondamment illustré d'images horriblement détaillées. La lecture de cet ouvrage coûte 1D6 points de santé mentale. Si l'investigateur se contente de le feuilleter mais regarde quelques images, il perd 1D3 points de santé mentale. Son prix est de $80.
6. <u>Un recueil de poèmes</u>
   C'est un recueil regroupant des poèmes sous le titre, *Le Baiser de l'Ange noir*. L'ouvrage est rempli d'allusions au Mythe mais sans être trop précis. La lecture de ce recueil coûte 1D3 points de santé mentale mais rapporte à l'investigateur 1% supplémentaire dans sa connaissance de Mythe de Cthulhu. Il coûte $20.

Filipo Díaz, Antiquaire

Le propriétaire de la boutique est un vieil homme, grand et émacié, aux yeux verts et aux cheveux gris. Il a un sourire moqueur et amusé qui est un peu agaçant. Il vend n'importe quel article du magasin aux investigateurs tout en leur rappelant que c'est à leurs propres risques. Si on

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

lui pose des questions sur ses affaires ou sa clientèle, il répond qu'il vend principalement par correspondance.
Si un investigateur mentionne le nom du Docteur Godfrey, l'antiquaire dit ne pas le connaitre. Si un investigateur mentionne le livre *Cultes sans noms*, trouvé chez le Dr Godfrey, Filipo Díaz propose d'aller vérifier dans ses archives. Il revient une dizaine de minutes plus tard en précisant qu'il a effectivement expédié ce livre à Albuquerque au mois de mai de cette année.
Bien que Filipo Díaz vende de menus objets à divers occultistes pour garder le magasin ouvert, son véritable but est de fournir à Bernardo Díaz les articles et les artefacts dont il a besoin. L'antiquaire reçoit ces objets par l'intermédiaire de contacts, à la fois ceux de Díaz et de Vilheila-Pereira dans le monde entier.

Filipo Díaz, Antiquaire occulte

FOR	7	CON	8	TAI	16	INT	16	POU	14
DEX	12	APP	10	EDU	14	SAN	0	PV	10

Compétences : Lire le latin 70%, Lire l'Arabe 60%, Mythe de Cthulhu 20%, Histoire 70%, Bibliothèque 60%, Occultisme 60%, Persuasion 60%
Sortilèges :

- Terrible malédiction d'Azatoth : 1 PM / 1 round / 1D6+1 rounds

3. Vilheila-Pereira's tobbacoes

L'établissement

C'est un petit magasin géré par Philip Vilheila-Pereira, l'oncle de Joaquin. En y entrant, la première chose que les investigateurs remarqueront est probablement un ensemble de cinq petites statuettes identiques à celles en vente au magasin d'occultisme, la Tombe (4). A part cela, c'est un magasin qui vend du tabac, des cigarettes et des cigares.

Philip Vilheila-Pereira

C'est un homme grand, d'une trentaine d'années avec une chevelure noire et des yeux verts. Si les investigateurs lui parlent de son neveu, il répond que le jeune homme était la honte de la famille et qu'il a mérité ce qu'il lui était arrivé. Puis il se retourne pour faire semblant d'ajuster quelque chose sur une étagère en marmonnant.

- **Écoute (niv. Profession.)** L'investigateur parvient à saisir les propos de Philip : il dit que son neveu n'était même pas digne d'être enterré dans le caveau de famille ce qui veut dire qu'il pense que Joaquin est décédé.

Il indiquera qu'il était le tuteur légal de Joaquin depuis le décès de ses parents alors qu'il était encore jeune.
Si les investigateurs insistent pour obtenir d'autres renseignements, il leur suggère d'acheter quelque chose et de partir ou tout simplement de quitter les lieux.

Philip Vilheila Pereira, Buraliste

FOR	12	CON	14	TAI	15	INT	14	POU	13
DEX	12	APP	12	EDU	13	SAN	15	PV	13

Compétences : Compatibilité 50%, Mythe de Cthulhu 10%, Marchandage 30%

4. L'enfant des fées/The Changeling

L'établissement

C'est la taverne locale. C'est une construction ancienne plus que centenaire. Elle ne possède qu'un rez-de-chaussée qui contient le bar, une douzaine de table, une arrière-salle et une cave pour garder les boissons au frais. C'est officiellement un club privé mais tout un chacun peut y pénétrer en payant $5 à l'entrée. Les clients habituels entrent gratuitement. C'est un lieu de rencontres que fréquentent aussi bien des habitants ordinaires que de temps à autre, un Vilheila-Pereira ou un Díaz. Bien qu'on soit en pleine prohibition, le patron du bar propose sa marchandise ouvertement. Les inspecteurs du gouvernement ont été soit menacés soit achetés.

Gilberto Díaz, tenancier

C'est le patron du bar, un homme grand aux cheveux noirs et aux traits plutôt indiens. Ces yeux sont d'un vert brillant. Il est hospitalier mais il est plutôt distant avec les investigateurs. Il ne parle pas des disparitions ni des massacres de bétail. Si les investigateurs insistent, il leur tourne le dos et essuie des verres.

Gilberto Díaz, tenancier

FOR	14	CON	12	TAI	16	INT	13	POU	12
DEX	12	APP	8	EDU	8	SAN	20	PV	13

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Compétences : Chimie 10%, Mythe de Cthulhu 10%, Écouter 70%, Discussion 30%, Brasser de la bière 90%.

James Whitlock, ivrogne notoire

C'est un homme petit et râblé avec des cheveux châtains en bataille. Il arbore une barbe de plusieurs jours. Il a une quarantaine d'années mais en fait facilement vingt de plus. Il boit comme un trou à cause de ce qu'il a vu et de ce qu'il a fait avant que son sens de l'horreur ne le force à s'arrêter. Après quelques verres, il devient beaucoup plus loquace.

- **Interroger / Persuasion (niv. Profession.)** L'investigateur parvient à gagner la confiance de cette épave. James commence à donner des informations intéressantes au milieu de paroles désordonnées. Il prétend savoir que les disparitions survenues à Silver city et aux alentours étaient des sacrifices par des vieux mecs de la clique de Castronegro. Il affirme qu'il y a encore des lumières et des danses dans les collines, et c'est pas des mômes qui s'amusent. Moi, j'ai tout vu et j'ai vu ce qui sort avec eux de la grange du vieux Shephard. Je sais que vous ne me croyez pas ! Vous vous en foutez ! Montez donc jusqu'à la vieille grange et on verra ce vous direz, hein. Ouais c'est ça marrez-vous mais allez jeter un œil dans le vieux caveau des Díaz. Vous verrez alors que je ne dis pas des conneries d'ivrogne.

James Whitlock, homme qui en a trop vu

FOR	8	CON	6	TAI	13	INT	12	POU	12
DEX	6	APP	8	EDU	10	SAN	20	PV	10

Compétences : Mythe de Cthulhu 5%, Trouver Objet Caché 40%, Pister 50%, Se cacher 60%.

5. Bibliothèque municipale

Les lieux

C'est l'un des rares bâtiments en bois de la ville. Assez moderne, il date d'une vingtaine d'années tout au plus et il a été construit grâce à des fonds obtenus par une bourse Andrew Carnegie. Au rez-de-chaussée se trouvent la réception où se trouve le bibliothécaire, six salles de lecture, des rayonnages de livres. De nombreux classeurs composant l'index coupent l'espace en deux. Au fond à gauche se trouve un escalier de bois menant à l'étage. L'étage est entièrement dédié aux livres.

Des recherches dans les ouvrages dont dispose la bibliothèque permettent d'apprendre des informations intéressantes.

- **Bibliothèque (niv. Profession.)** L'investigateur trouve une histoire de la création de la ville. Castronegro est une petite ville du Nouveau Mexique situé à soixante cinq kilomètres au nord de Silver city et à huit kilomètres à l'est de la rivière Gila. La ville a été fondée en 1680 par un riche noble espagnol du nom de Bernard de Díaz. Sa famille et une autre, les Vilheila-Pereira, venaient d'Espagne. A l'origine, le nom de la ville était Agua Blanca mais il devint Castronegro au début du XVIIIe siècle pour une raison inconnue. En 1728, pendant la suppression par l'Inquisition espagnol de la franc-maçonnerie madrilène, de nombreux réfugiés espagnols s'installèrent à Castronegro. La ville ressemble beaucoup à ce qu'elle était lorsqu'elle fut fondée il y a plus de deux cents ans. Elle compte aujourd'hui environ six cents habitants.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)** L'investigateur découvre une histoire de la région avant la création de la ville de Castronegro. Beaucoup de conjectures et peu de faits mais un chapitre parle d'une tribu de natifs n'ayant apparemment aucun lien avec les Apaches, les Comanches, les Zunis ou les Navajos qui habitaient la région jusqu'à quelques décennies avant l'arrivée des colons espagnols. Ces indiens avaient érigé au moins un monolithe de pierre et les noms de leurs dieux représentèrent pendant des siècles une malédiction pour les tribus voisines. Ces divinités avaient pour nom Niurab et Yohoso. Cette peuplade fut exterminée par les Navajos vers 1650 environ. Elle n'a laissé que de rares reliques mais on peut encore trouver quelques unes de leurs pierres dans les collines sauvages autour de Castronegro.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)** L'investigateur retrace une histoire des lignées familiales de Castronegro. Les parties

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

les plus intéressantes concernent les arbres généalogiques des familles Díaz et Vilheila-Pereira qui remontent aux premiers colons arrivés sur ces terres en 1680. Bien que d'autres familles soient arrivées depuis, il est évident que la population de la ville est constituée pour 30% de Díaz et de Vilheila-Pereira.

- **Intuition (niv. Profession.)**
  A la lecture des informations précédentes, l'investigateur se rend compte qu'il y a quelque chose d'assez intéressant dans la lignée de Bernardo de Díaz : Environ tous les quarante ans, à partir de 1730, nait un nouveau Bernardo Díaz. Bernardo II nait en 1731, Bernardo III en 1769, Bernardo IV en 1812, Bernardo V en 1850 et l'actuel Bernardo VI en 1893. Vingt ans environ après la naissance d'un Bernardo Díaz, son prédécesseur mourrait. Le Bernardo Díaz actuel a un peu plus de trente ans. Le précédent est décédé en 1910.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
  L'investigateur constitue une liste des enfants disparus depuis près d'un siècle à Castronegro et dans les villes environnantes. Cette liste plutôt macabre est compilée à partir de plusieurs sources, y compris des témoignages oraux. Il apparait qu'au moins deux cents enfants sont portés manquants. Ceci ne prend pas en compte les enfants non déclarés manquants comme par exemple ceux des familles indiennes vivants isolées ou non.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
  L'investigateur fait un rapport sur le bétail mort dans la région. Il semble que les massacres ont commencé six ans auparavant et continuent au rythme d'une ou deux vaches par mois sur chacun des grands domaines du sud-ouest du Nouveau-Mexique. Il n'y a par contre jamais eu de massacre d'un troupeau entier comme pour celui de Charles Dexter.

Efraim Díaz, bibliothécaire

L'homme en charge de la bibliothèque est un vieil homme bossu aux cheveux gris et aux verts. Il est poli et obligeant mais dégage une désagréable odeur corporelle de moisi.

Si les investigateurs lui parlent des disparitions de Silver city ou des livres occultes de la bibliothèque, il dit ne rien savoir.

- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)**
  L'investigateur attentif remarque que dans la deuxième salle de lecture du rez-de-chaussée se trouvent plusieurs vieux livres. Un panneau privé est placé sur la porte.
- **Occultisme (niv. Profession.)**
  L'investigateur se rend compte que les livres sont des ouvrages très connus et pour certains assez rares.

Si un investigateur s'approche ou demande à voir ces livres, le bibliothécaire s'empresse alors d'aller fermer cette salle en prétextant que ces livres viennent d'arriver et ne sont pas encore répertoriés.

Efraim Díaz, bibliothécaire poussiéreux

FOR	8	CON	6	TAI	13	INT	18	POU	16
DEX	12	APP	7	EDU	16	SAN	0	PV	10

Compétences : Lire le Latin 90%, Lire l'Arabe 80%, Lire l'Allemand 70%, Mythe de Cthulhu 30%, Bibliothèque 100%, Occultisme 80%, Discussion 60%
Sortilèges :
- Flétrissement :
  1 PM / 1 round / 1D6+1 rounds

La salle privée

Si les investigateurs décident de s'introduire de nuit dans la bibliothèque, la serrure est relativement facile à crocheter.

- **Serrurerie/Mécanique (niv. Amateur)**
  L'investigateur parvient à forcer la serrure pour s'introduire dans la bibliothèque.

Si le bibliothécaire a fermé la salle de lecture privée à clé, il faut également crocheter la serrure mais celle-ci est plus résistante.

- **Serrurerie/Mécanique (niv. Profession.)**
  L'investigateur parvient à forcer la serrure pour s'introduire dans la salle de lecture privée.

Dans cette pièce mystérieuse se trouvent des piles de vieux livres sur l'occultisme comme le *Liber Ivonis*, *Prodiges dans la Canaan de la Nouvelle-Angleterre* et un guide du Cannibalisme sans titre en latin. Voir la Tombe (4) pour ce dernier ouvrage.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

6. La Chapelle Castronegro

Le bâtiment

C'est un grand bâtiment avec un haut clocher. Avec ses vitraux, certes un peu austères, elle ressemble à une église romane catholique espagnole mais elle exhale un parfum d'insalubrité qui fait que la plupart des bons catholiques préfèrent se rendre à la messe à Piños Altos à trente kilomètres plus au sud. Les investigateurs devraient être frappés que dans une ville de six habitants, il n'y ait qu'un seul lieu de culte.

Après avoir monté une volée de marches de pierre, on accède au portail, très classique. A l'intérieur, la chapelle est sinistre et silencieuse. Il semble que les gens du coin ne la fréquentent pas beaucoup. Près de l'entrée, il y a un escalier ouvert qui monte jusqu'au clocher. Sous le clocher se trouve une salle hexagonale munie d'étranges meurtrières. L'atmosphère de cette pièce est ténue.

- **Écouter** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur a l'impression d'entendre des murmures obsédants psalmodier d'étranges litanies (bien qu'il ne puisse rien comprendre à ce qu'elles racontent ni même, s'il entend vraiment quoi que ce soit).

Au centre de la pièce se dresse une statue assez horrible sculptée dans le basalte. Elle représente une silhouette humaine difforme, enveloppée partiellement dans un linceul, une faucille dans la main gauche. La main droite est pointée vers le sud-ouest (vers l'obélisque). Ceux qui voient cette statue pour la première fois doivent réussir un test de SAN ou perdre un point de santé mentale immédiatement.

Le cimetière

A côté de la chapelle, se trouve un petit cimetière qui contient de vieilles tombes couvertes de mousses ou d'herbes folles. Les investigateurs se rendront compte de deux choses. Personne n'a été enterré récemment dans ce cimetière, les plus récentes remontent au début du XXe siècle. Sur les pierres tombales, il n'et jamais fait mention du nom de Díaz ou de Vilheila-Pereira.

Alonso Vilheila-Pereira

Au fond de la chapelle, lisant un livre, les investigateurs rencontrent le prêtre, le père Alonso. C'est un vieillard bossu aux cheveux blancs et aux yeux verts. Il est poli et affable mais il a en permanence un petit air moqueur, comme s'il ne pouvait pas prendre au sérieux tout ce qui se passe sur cette terre et surtout pas les investigateurs.

Si les investigateurs l'interrogent sur David Lane, il répondra en effet que ce monsieur lui a demandé des renseignements sur la région de Castronegro, qu'il a été chercher les informations à la bibliothèque et qu'il s'est fait un plaisir de les lui envoyer à Silver City. Le père Alonso précise qu'il ne sait rien des tragiques disparations survenues à Silver city, ni des massacres de bétail.

Si les investigateurs mentionnent la sinistre statue du clocher, le père Alonso admet qu'elle prête à controverse et c'est pourquoi elle se trouve à cet endroit plutôt que dans la nef. C'est une œuvre historique apportée à Castronegro au XVIIe siècle par Bernardo de Díaz lui-même. A défaut de faire l'unanimité, c'est un témoignage du passé et de l'histoire de la ville.

Si les investigateurs lui demandent pourquoi aucun Díaz, ni aucun Vilheila-Pereira n'est enterré dans le cimetière, il se met à rire et explique à ses interlocuteurs que les membres de ses illustres familles disposent d'un caveau familial au nord de la ville, sur la colline en allant vers la Casa de Díaz.

- **Vigilance** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur a le reflexe de jeter un coup d'œil au livre qu'était en train de parcourir le prêtre quand le groupe arrivé. Il s'aperçoit que le texte n'est ni du latin, ni du grec, ni aucune langue de sa connaissance.
- **Occultisme** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur comprend que c'est en fait un texte chiffré probablement d'époque médiévale pour masquer des écrits occultes.

Si les investigateurs le questionne à propos du livre, le père Alonso reconnait qu'il porte à l'occulte un certain intérêt mais c'est purement intellectuel assure-t-il avec un large sourire.

- **Psychologie** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur comprend que c'est un gros mensonge que le père vient de prononcer.

Alonso Vilheila-Pereira, prêtre supposé

FOR	6	CON	8	TAI	11	INT	18	POU	16
DEX	12	APP	10	EDU	16	SAN	0	PV	10

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Compétences : Compatibilité 50%, Mythe de Cthulhu 10%, Marchandage 30%

7. Bureau du Sheriff

Juridiction

La juridiction de Castronegro est lié au comté de Grant et donc à Silver City. Le sheriff Fred Garcia, un lointain parent du fugitif Alonso Garcia, déteste avoir à régler des problèmes. Tant qu'il transmet des rapports sibyllins à Silver City, le Sheriff Burgess reste en ville, et Garcia conserve sa place et la tranquillité de sa bourgade.
Si quoi que se soit passe, il blâmera les investigateurs. Après les coups de fusil, il leur demandera de quitter la ville au plus vite. S'ils insistent pour rester ; il s'assurera qu'ils ne sont pas armés et leur interdira tout port d'armes durant leur séjour en ville. Il voudra les fouiller, eux et leurs chambres après chaque fusillade.

- **Droit (niv. Profession.)**
  Si un investigateur conteste la légalité de l'intervention et demande un mandat de perquisition, le sheriff Garcia est très en colère car il ne peut en obtenir facilement sans déclencher des remous aussi il bat en retraite en affirmant qu'il reviendra avec le document (mais il n'en fera jamais la demande).

Si l'un des investigateurs est touché par un tir, il arrêtera de les harceler et ouvrira une enquête.

Sheriff Fred Garcia

Le sheriff est un homme d'une quarantaine d'années, avec un peu de bedaine mais il faut se méfier de son apparente bonhommie.



Fred Garcia, Sheriff

FOR	16	CON	11	TAI	13	INT	09	POU	11
DEX	15	APP	12	EDU	08	SAN	45	PV	12

Compétences : Droits 65%, Premiers soins 45%, Écouter 50%, Trouver Objet Caché 30%, Baratin 45%, Revolver .45 60%

Si l'un des villageois est attaqué ou si la grange Shephard saute, il arrêtera les investigateurs pour ce crime. S'il a besoin d'aide, il enverra quelqu'un chercher le sheriff Burgess a Silver City.
Il y aura en moyenne un coup de feu par jour si les investigateurs s'aventurent à l'extérieur de l'hôtel. Le tir viendra toujours de loin et aura 10% de chance de toucher quelqu'un. Dans le cas d'un tir réussi, le projectile cause 2D6+3 points de dégâts. Il n'y a aura aucune trace du tireur si les investigateurs tentent de déterminer l'origine du tir ou tentent de se lancer à sa poursuite. Pour les soins, voir le dispensaire du Docteur Carlos Vilheila-Pereira (9).

7. Mendoza's workshop

L'atelier de réparation

A l'entrée de Castronegro, se trouve le garage de Pedro Mendoza. C'est un garage en briques auquel est adossée une maison modeste. Devant l'entrée trône l'unique pompe à essence de la ville. La station ravitaille les rares véhicules des locaux et les talents de garagiste de Mendoza font le reste. Le propriétaire, chapeau sur les yeux, est souvent installé sur une chaise devant son garage en donnant l'impression de faire la sieste. Mais il est prêt à voler au service d'un client qui s'arrête devant son atelier.

Pedro Mendoza, Mécanicien

C'est le cousin de Roberto Rodriguez, le chauffeur. Il est d'un naturel aimable et plutôt expansif. Installé depuis une dizaine d'années et même s'il ne connait pas les secrets de la ville, Pedro a vite compris qu'il fallait mieux faire profil bas pour durer dans les affaires. C'est un mécanicien de génie qui saura venir à bout de toutes les pannes pour peu qu'on lui en laisse le temps.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Pedro Mendoza, Mécanicien auto

FOR	15	CON	13	TAI	13	INT	13	POU	12
DEX	14	APP	10	EDU	10	SAN	60	PV	12

Compétences : Mécanique 75%, Electricité 45%, Écouter 45%, Trouver Objet Caché 35%, Baratin 35%, Clef anglaise 40%

9. Dispensaire Vilheila-Pereira

Le bâtiment

C'est un bâtiment qui date de la fin du XIXe siècle. Il possède un étage. Au rez-de-chaussée, se trouve la réception, une salle d'attente pour les patients, une salle de consultation, une salle d'opération et le bureau du Docteur Vilheila-Pereira. Il y a également un ascenseur qui dessert, le sous-sol et au premier étage.
A l'étage se trouve trois chambres individuelles réservées au cas les plus graves, deux dortoirs de six lits, l'un pour les hommes, l'autre pour les femmes ainsi qu'une salle pour les infirmières.
Au sous-sol se trouvent les locaux techniques, les archives et la pharmacie.

Carlos Vilheila-Pereira

Le docteur est un bel homme de grande taille aux cheveux noirs et aux yeux verts brillants. Il est âgé de quarante cinq ans environ. Il reste très professionnel et respecte le serment d'Hippocrate du mieux qu'il peut.

Carlos Vilheila-Pereira, Docteur en médecine

FOR	12	CON	14	TAI	15	INT	15	POU	14
DEX	12	APP	14	EDU	18	SAN	35	PV	12

Compétences : Biologie 70%, Médecine 80%, Mythe de Cthulhu 10%, Lire le Latin 60%

10. Ranch Perez

Le bâtiment

Le ranch est constitué de plusieurs bâtiments de bois datant du siècle dernier. Le propriétaire loue des chevaux et des mules aux voyageurs qui désirent s'aventurer jusqu'à la cabane de chasse ou au site du village pueblo.
Le propriétaire aime ses bêtes aussi, il s'assure que ses clients savent monter à cheval et peuvent soigner les montures durant le voyage.
Il emploie quelques cowboys mais ceux-ci s'occupent des troupeaux par des citadins en goguettes.
Le tarif est raisonnable, les chevaux sont loués à la semaine avec leur harnachement pour $5. Une caution de $25 est demandée. Pour une mule équipée, le tarif est de $2 la semaine et la caution est de $10.

Manuel Perez, Rancher

Le stetson toujours vissé sur la tête, Manuel est un homme d'une quarantaine d'années, au visage buriné par les longues journées de travail en extérieur. Il a des cheveux noirs, une belle moustache bien taillée et des yeux marron qui lui donnent un regard intense.

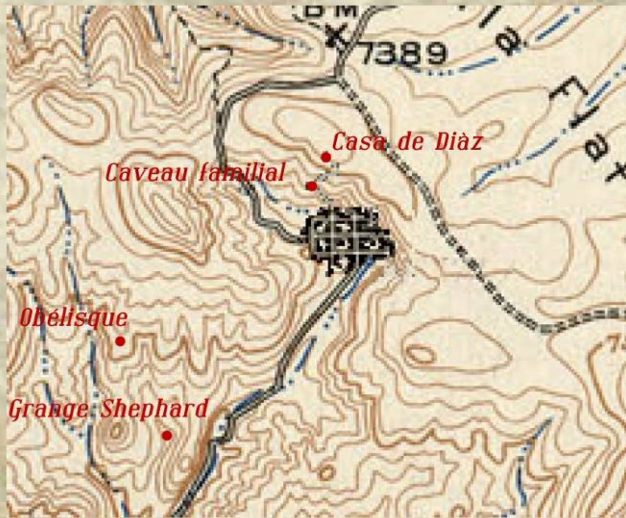
Manuel Perez, Cowboy moderne

FOR	12	CON	14	TAI	15	INT	14	POU	13
DEX	12	APP	12	EDU	13	SAN	15	PV	13

Compétences : Equitation 80%, Elevage de bétail 70%, Discussion 60%, Marchandage 30%, Carabine winchester 55%

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Autour de Castronegro



L'obélisque

L'approche

A l'extérieur de la ville, dans les collines, sur un chemin au sud-ouest de la chapelle de Castronegro, se dresse un obélisque de pierre préhistorique utilisé par Bernardo Díaz et sa famille dégénérée comme lieu de culte impie et de sanglants sacrifices.



L'ancien monolithe est une clairière bien caché au milieu des bois, en dessous de la petite colline à l'ouest de la ville. Les investigateurs qui suivent ka direction indiqué par la statue sous le clocher de la chapelle éprouveront peut-être quelques difficultés à la trouver.

- **Pister (niv. Profession.)**
  L'investigateur remarque une sorte de traces sur le sol qui indique que le passage est utilisé régulièrement par des êtres humains venant probablement du village.

Une tentative par heure peut-être réalisée par les membres du groupe de recherches qui le souhaite. Lors de l'approche, chaque investigateur doit tester sa vigilance une fois par heure. En cas d'échec, l'investigateur n'a pas remarqué le piège à loups disposé par Bernardo Díaz et ses sbires pour protéger le site. La victime subit 1D8 points de dégâts et ne peut plus se déplacer seul. Si plusieurs investigateurs échouent à leur test, seul l'un d'entre eux déterminé aléatoirement est piégé. Il faudra l'assistance de deux autres personnes pour dégager l'infortunée victime.

La clairière du monolithe

Au centre de la clairière trône l'obélisque mesurant plus de trois mètres, grossièrement gravé sur toutes ses faces.

- **Botanique (niv. Amateur.)**
  L'investigateur se rend compte que dans un rayon de six mètres autour du monolithe, la végétation semble malade, voir corrompue.
- **Ecouter (niv. Amateur.)**
  L'investigateur remarque qu'il n'y a aucune trace de vie animale dans la clairière. Aucun chant d'oiseau ou de bruit ne se fait entendre, il n'y a même pas l'air d'avoir des insectes en train de voler.

Le sol près du monolithe est meuble et sablonneux, les investigateurs peuvent donc y chercher des indices. Chaque phase de recherche prend une demi-heure environ et chaque investigateur présent sur le site peut effectuer une tentative en utilisant la compétence Trouver Objet Caché.

1. Dans un cercle autour de l'obélisque, l'investigateur remarque d'étranges traces. La plupart sont celles de pieds nus aux ongles assez longs mais il y a aussi une double trace provenant de bottes avec une marque de croix aux talons.
2. L'investigateur repère cachées sous une mince couche d'humus, trois petites statuettes païennes identiques à celles aperçues en ville dans certains magasins comme la Tombe.
3. L'investigateur découvre partiellement enterrée au pied de l'obélisque une montre gousset avec un fermoir en or. La montre est cassée mais sur le revers, il peut lire les initiales D.L.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

4. L'investigateur intrigué par un reflet dans le sable à une cinquantaine de centimètre de la base du monolithe, remarque une paire de lunettes cerclées d'or dont un verre est brisée.
5. L'investigateur trouve sur une branche d'arbre à l'orée de la clairière, un morceau de vêtement, du velours noir, probablement déchiré ou arraché.
6. L'investigateur découvre une sorte de passage dans les herbes et les buissons qui se dirige vers le sud-est.

- **Pister** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur est capable de suivre les traces de passages sur plusieurs centaines de mètres qui mènent à une ville grange isolée.

La grange Shephard

L'extérieur

C'est tout ce qui reste d'une vieille ferme abandonnée qui se situe à un peu plus d'un kilomètre au sud de Castronegro. La vieille grange dont le bois est devenu grisâtre avec les années est à moitié en ruines. Elle est adossée à la colline, probablement une des raisons pour laquelle elle tient encore debout.



Elle est utilisée par Bernardo Díaz, sa famille et ses amis pour entreposer leurs costumes de cérémonie, les os des enfants qu'ils ont sacrifiés, et un petit autel où ils prient leurs déités païennes et méprisables.

- **Botanique** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur se rend compte que dans un rayon d'une quinzaine de mètres autour de la grange, la végétation semble malade, voir corrompue.
- **Trouver Objet caché** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur remarque d'étranges traces de pieds nus aux ongles assez longs et celles de bottes avec une marque de croix aux talons.
- **Écouter** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur a l'impression d'entendre le son d'une flûte lointaine. Mais le son est très diffue.

Les deux battants de la porte de la grange sont solidement attachés par une lourde chaine équipée d'un gros cadenas.

- **Serrurerie/Mécanique** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur parvient à forcer la serrure pour s'introduire dans la grange.

L'intérieur

A part des piles de vieilles caisses dans le fond, la grange est vide. Le sol est recouvert de paille pourrie. Les stalles ont été enlevées, il y a fort longtemps.
Si un investigateur fouille les caisses, il constate qu'elles sont vides mais qu'il y a comme un passage permettant de les contourner. De l'autre côté de la pile de caisse, il y a un espace où sont entreposé six robes de cérémonie en velours noir pliées sur un plateau de bois ainsi que de deux faucilles en argent. Pour les utiliser, l'investigateur peut utiliser sa compétence arme blanche. Chaque faucille peut causer 1D6 points de dégâts.

- **Intuition / Occultisme** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur a l'impression que la faucille vibre très légèrement dans sa main comme si elle possédait une puissance propre. C'est une arme enchantée.
- **Écouter** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur a l'impression d'entendre le son d'une flûte lointaine.
- **Trouver Objet caché** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur remarque des traces sur la paille et il repère à moitié masquée par une caisse vide, la présence d'une trappe en bois dans le sol.

Le sous-sol secret

En tirant les deux battants de la trappe, les investigateurs découvriront des marches menant à un long souterrain qui s'enfonce dans le sol. Il est en partie creusé dans la roche de la colline. Un son de flûte se fait aussitôt entendre. Il

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

parvient sans aucun doute de plus bas dans le passage.
Les investigateurs progressent difficilement sur une dizaine de mètres avant de déboucher dans une caverne au fond de laquelle se tient une chose horrible.
Cette chose ressemble vaguement à une énorme grenouille ou un reptile avec une douzaine de tentacules qui se tordent dans tous les sens. La créature semble jouer de deux longues flûtes.

- **Mythe de Cthulhu** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur reconnait un Serviteur des Dieux extérieurs.

Tout investigateur posant son regard sur cette innommable créature doit réussir un test de SAN ou perdre 1D6 points de santé mentale.

La Chose au fond du souterrain

FOR	14	CON	14	TAI	14	INT	18	POU	18
DEX	16	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	14

Attaques : Tentacules 35% - 2D6 de dégâts

Cette chose ne peut-être blessée définitivement que par des armes ensorcelées. Elle régénère de deux de points de vie par round pour des armes classiques.
Les investigateurs ont deux rounds pour agir avant que le sortilège que la chose est en train de lancer soit effectif. Au bout de ces deux rounds toute lumière sera aspirée vers la chose ce qui rendra les investigateurs dans la salle aveugles. Ils pourront néanmoins tenter d'agir en estimant l'endroit où se trouvait la chose : malus de -20% au tir ou au combat au corps à corps.
Si les investigateurs fuient, la Chose ne les poursuit pas en dehors de la caverne. Si la Chose est détruite, les investigateurs gagnent 1D6 points de santé mentale. Son corps disparaitra au bout de trois minutes. Si des photographies ont été prises avant ou après sa mort, la Chose ne sera pas visible au tirage final.

La caverne de la chose

Une fois que les investigateurs auront éliminé la Chose, ils pourront commencer à inspecter la caverne.
Vers le fond de la pièce, il y a le petit autel derrière lequel se trouvait la créature immonde lorsqu'ils sont entrés. C'est une structure taillée dans le basalte et sur lequel est posé un calice en argent. Ce dernier est identique à celui qui se trouve dans la boutique d'antiquité de Castronegro.

- **Trouver Objet caché** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur inspecte le calice et remarque des traces brunâtres au fond du récipient comme si un liquide avait séché.
- **Biologie / Médecine** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur identifie le liquide séché comme du sang.

Derrière l'autel, il est possible de distinguer une fissure dans la roche de la caverne. Si les investigateurs s'en approchent, ils s'apercevront que la fissure est remplie d'une multitude d'ossements humains de petites tailles. Tout investigateur faisant cette macabre découverte doit réussir un test de SAN ou perdre 1D3 points de santé mentale.

- **Biologie / Médecine** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur identifie les ossements comme ceux d'enfants.
- **Archéologie** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur constate que certains ossements sont anciens probablement plus de cent cinquante ans.

En fouillant la fissure en profondeur et en s'enfonçant donc au milieu des ossements, les investigateurs découvriront trois cranes adultes qui semblent très récents.

- **Médecine** **(niv. Amateur)**
  L'investigateur pense qu'il est possible de faire un relevé dentaire ou de prendre une photographie pour vérifier si ces cranes n'appartiennent pas aux disparus.

A l'opposé de l'autel et de la fissure, un investigateur peut remarquer d'étranges pétroglyphes gravés dans la roche de la caverne et enduits d'une teinture noire.

- **Archéologie** **(niv. Profession.)**
  L'investigateur identifie ces gravures comme datant de plusieurs siècles. Ils ont été gravés il y a potentiellement six cents ou sept cents ans.

Un seul mot est seul mot, moins ancien est déchiffrable :

YOGSOTHOTH

Et ensuite

La nuit suivant l'exploration de la grange si des traces d'effractions ont été laissées ou si la

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

caverne a été visitée, la grange sera détruite. La famille Díaz fera sauter le sous-sol avec une charge de dynamite tout en brulant la grange. Le bruit de l'explosion sera audible dans tout Castronegro et l'incendie sera probablement visible du centre-ville.
Les investigateurs risquent d'avoir la visite du sheriff Garcia, le lendemain.

Le caveau de la famille Díaz

Le lieu

Situé à quatre cents mètres environ au nord de la ville, le caveau est construit sur la colline que surplombe la casa de Díaz. Il suffit de suivre le chemin qui monte vers l'hacienda et à mi-pente environ, un peu à l'écart de la piste, se trouve le mausolée des anciens colons.
Le caveau possède une entrée maçonnée de pierres sombres et fermée par une vieille grille ouvragée. Une volumineuse serrure se trouve en son milieu.

- **Botanique (niv. Amateur)**
  L'investigateur se rend compte que dans un rayon d'une quinzaine de mètres autour de la grange, la végétation semble malade, voir corrompue.

- **Serrurerie/Mécanique (niv. Profession.)**
  L'investigateur parvient à forcer la serrure pour s'introduire dans le caveau.

Le caveau

Une fois la porte ouverte, les investigateurs franchissent l'entrée et arrive dans le caveau creusé directement dans la roche de la colline. Une salle de trois mètres de large sur quinze mètres de long s'enfonce dans le rocher. Sur les murs, à gauche et à droite se trouvent des niches de deux mètres quarante de long sur soixante centimètres de haut. Il y a vingt niches, dix de chaque côté à raison de deux rangées superposées de cinq emplacements. Dans chaque niche se trouve un cercueil plutôt sobre constitué de bois sombre. Au dessus de chaque niche, une plaque de cuivre avec un nom et des dates :

- Fernando de Díaz 1594-1683
- Francisco de Díaz 1604-1696
- Reynardo de Díaz 1624-1710
- Filipo Vilheila-Pereira 1632-1724
- Isabella de Díaz 1636-1725
- Jona de Díaz 1645-1728
- Enrico Vilheila-Pereira 1657-1744
- Rosetta de Díaz 1671-1782
- Carlos de Díaz 1685-1790
- Tomas Vilheila-Pereira 1685-1791
- Magdalena de Díaz 1700-1794
- Frederico de Díaz 1724-1814
- Eduardo Vilheila-Pereira 1737-1824
- Randolfo de Díaz 1742-1837
- Pablo Vilheila-Pereira 1748-1845
- Mirabella Vilheila-Pereira 1756-1847
- Fernando Vilheila-Pereira 1764-1860
- Carlos Díaz 1777-1892
- Kristofer Vilheila-Pereira 1789-1893
- Bernardo de Díaz 1580-

Si les investigateurs inspectent le contenu des cercueils, les dix-neuf premiers sont presque identiques. Chaque cercueil renferme un cadavre horriblement momifié par l'aridité du Nouveau-Mexique. Le corps est desséché comme un vieux cuir dur. Chaque momie tient une petite statuette païenne sur sa poitrine. Toutes les momies ont des restes de cheveux noirs. Tout investigateur posant son regard sur une de ces horribles momies doit réussir un test de SAN ou perdre 1D3 points de santé mentale.
Le cercueil placé sous le nom de Bernardo de Díaz est quand à lui vide.

La Casa de Díaz

Le lieu

En continuant le chemin qui monte sur la colline au nord qui surplombe la ville, les investigateurs atteignent cette ancienne hacienda espagnole datant de la fin du XVIIe siècle. C'est un horrible bâtiment de pierre sombre qui se dresse menaçant, laissant planer son ombre sinistre sur la ville de Castronegro.
En se rapprochant, les investigateurs constatent qu'il est en mauvais état comme s'il était abandonné depuis des années voir des dizaines d'années.



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

La cour intérieure

Le site est protégé par cinq énormes rottweilers féroces qui n'ont pas peur des coups de feu. Dès que les investigateurs s'approchent de la propriété, les chiens commenceront à aboyer. Si un intrus s'approche, les chiens attaquent immédiatement. Ce sont des hybrides à la gueule particulièrement hideuse et dont les mâchoires et les yeux verts ont quelque chose d'affreusement humain. Si les intrus fuient, les chiens auront une attaque mais ne poursuivront pas les fuyards.

Chien hybride #1

FOR	14	CON	10	TAI	8	INT	-	POU	6
DEX	13	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	9

Attaques : Morsure 55% - 1D8 points de dégâts

Chien hybride #2

FOR	15	CON	12	TAI	8	INT	-	POU	7
DEX	16	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	10

Attaques : Morsure 60% - 1D8 points de dégâts

Chien hybride #3

FOR	14	CON	13	TAI	8	INT	-	POU	5
DEX	14	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	11

Attaques : Morsure 40% - 1D8 points de dégâts

Chien hybride #4

FOR	13	CON	13	TAI	8	INT	-	POU	6
DEX	13	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	11

Attaques : Morsure 50% - 1D8 points de dégâts

Chien hybride #5

FOR	14	CON	10	TAI	8	INT	-	POU	6
DEX	15	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	9

Attaques : Morsure 45% - 1D8 points de dégâts

La porte d'entrée située à l'autre extrémité de la cour et permettant d'accéder à l'intérieur est fermée par une lourde et complexe serrure ancienne. La porte est en bois renforcée de ferrures et de clous métalliques.

- **Serrurerie/Mécanique (niv. Expert)**
  L'investigateur parvient à forcer la serrure pour s'introduire dans le bâtiment.

L'extérieur

Si les investigateurs font le tour de la propriété, ils constatent que toutes les fenêtres situées au rez-de-chaussée sont renforcées par de lourdes grilles en fer forgées. Seules les fenêtres de l'étage ne sont pas protégées ainsi. Aucun balcon n'est visible. Néanmoins en grimpant sur le mur d'enceinte protégeant la cour, il est possible d'accéder à un toit légèrement en pente qui permet d'accéder à une fenêtre de l'étage.

- **Athlétisme (niv. Profession.)**
  L'investigateur parvient à grimper sur le rebord du mur pour atteindre le toit en pente douce.
- **Athlétisme (niv. Profession.)**
  L'investigateur parvient à se hisser sur le toit en pente douce en prenant appui, en équilibre sur le muret.
- **Puissance (niv. Profession.)**
  L'investigateur réussit à forcer l'ouverture de la fenêtre.

Le Rez-de-chaussée

La maison a l'air abandonnée. La plupart des meubles sont recouverts de drap et tout est couvert de poussière.



L'entrée (1)

C'est un long passage central qui relie la plupart des pièces du rez-de-chaussée. Elle est recouverte d'un vieux tapis élimé, d'origine orientale. Les murs sont décorés de portraits des membres les plus éminents des familles Díaz et

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Vilheila-Pereira. Tout investigateur ayant visité le caveau reconnait certains des noms.

- **Pister (niv. Amateur.)** L'investigateur remarque qu'il y a des traces dans la poussière accumulée.

Les réserves (2)

Ceux sont des débarras contenant de vieux meubles poussiéreux et de nombreuses toiles d'araignées.

La bibliothèque (3)

C'est une pièce spacieuse aux murs lambrissé. Son vieux tapis est à moitié pourri. Elle est remplie de rayonnages couverts de livres anciens, pour la grande majorité des volumes et des grimoires de magie noire et de sorcellerie.
Il y a probablement plus d'une vingtaine de livres ayant trait au Mythe. Ces ouvrages sont en espagnol ou en latin, quelques uns sont en grec mais la majorité sont écrits dans de mystérieuses langues occultes voir orientales. La lecture de plusieurs de ces ouvrages fait gagner 1% dans la connaissance du Mythe mais fait perdre 1D4 points de santé mentale.

- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur.)** L'investigateur remarque une tâche sur le tapis qui a été essuyée qui mène à la cuisine.

La salle de séjour (4)

C'est une grande pièce, haute de plafond, autrefois meublée richement mais qui aujourd'hui tombe en déconfiture. Sur le mur nord est accroché un grand portrait de Bernardo de Díaz. Sur son épaule est représenté un rat difforme ou un petit singe qui lui murmure quelque chose à l'oreille. A sa main gauche, Bernardo porte un gros rubis qui même lorsque la lumière n'est pas dirigée sur le portrait semble briller, voir même jeter des lueurs.

La cuisine (5)

Cette pièce est déserte. Les ustensiles et la cuisinière à bois sont très primitifs et datent probablement du XVIIIe siècle. Les assiettes et les gobelets sont en étain.

La salle à manger (6)

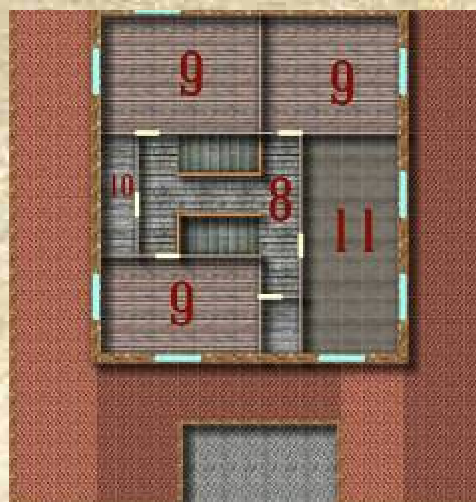
C'est l'une des rares pièces qui semble avoir été récemment utilisée. Une énorme table de pierre couverte d'une luxueuse nappe de soie remplit quasiment toute la pièce.

- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur.)** L'investigateur remarque une trace sur le tapis qui mène à un escalier qui descend au sous-sol.

L'office (7)

C'est ici que se rejoignent les nombreuses traces sur les tapis. Un escalier descend vers le sous-sol. Accrochées au plafond, des guirlandes de langue de bovins fumées donnent à l'endroit un odeur plutôt agréable.

L'étage



Le palier (8)

C'est un l'endroit donnant accès à toutes les pièces de l'étage. Elle est recouverte d'un tapis persan en très mauvais état et les murs sont décorés de portraits des familles Díaz et Vilheila-Pereira.

Les chambres d'amis (9)

Ces pièces n'ont vraisemblablement pas été utilisées depuis des dizaines d'années. Leurs meubles sont recouverts de draps. Le seul signe de vie est une trace qui mène de la première chambre d'amis à l'escalier le plus proche.

La réserve (10)

Cette pièce est identique à celles du rez-de-chaussée, un débarras contenant de vieux meubles poussiéreux et de nombreuses toiles d'araignées.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

La chambre du maitre (11)

C'est celle de Bernardo de Díaz, le maitre des lieux, bien qu'il ne dorme pas souvent. Elle renferme un lit à baldaquin, une commode parmi lesquels des habits râpés et usés à la mode des XVIIe et XVIIIe siècles ainsi qu'une robe de velours noir identique à celles trouvées dans la grange Shephard.

Le sous-sol

Il est différent de la maison car il est régulièrement utilisé par Bernardo de Díaz et sa famille.



La réserve (12)

C'est une pièce au bas des escaliers où sont entreposés des caisses vides et quelques meubles. Si les investigateurs n'ont pas été discrets à l'étage supérieur, une demi-douzaine de Diaz et Vilheila-Pereira dégénérés aux yeux verts brillants s'y tapissent, prêts à se jeter sur les investigateurs quand ils descendront.

Díaz dégénéré #1

FOR	14	CON	12	TAI	12	INT	4	POU	12
DEX	12	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	12

Attaques : Griffes 55% - 1D4 + 1D6 points de dégâts

Díaz dégénéré #2

FOR	13	CON	12	TAI	11	INT	5	POU	11
DEX	12	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	13

Attaques : Griffes 45% - 1D4 points de dégâts

Díaz dégénéré #3

FOR	12	CON	15	TAI	12	INT	3	POU	10
DEX	13	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	14

Attaques : Griffes 55% - 1D4 points de dégâts

Díaz dégénéré #4

FOR	9	CON	12	TAI	14	INT	3	POU	11
DEX	8	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	13

Attaques : Griffes 40% - 1D4 points de dégâts

Vilheila-Pereira dégénéré #1

FOR	11	CON	16	TAI	10	INT	9	POU	7
DEX	9	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	13

Attaques : Griffes 70% - 1D4 points de dégâts

Vilheila-Pereira dégénéré #2

FOR	10	CON	11	TAI	16	INT	5	POU	14
DEX	10	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	14

Attaques : Griffes 40% - 1D4 + 1D6 points de dégâts

La réserve de bois (13)

C'est là qu'est entreposé pour le bois pour la chaudière qui se trouve au sous-sol. Le tas est important.

La réserve de charbon (14)

C'est là qu'est entreposé pour le charbon pour la chaudière qui se trouve au sous-sol. Le tas est important.

La chaudière (15)

C'est un modèle du milieu du XIXe siècle qui peut fonctionner au bois ou au charbon. Il y a pas mal de cendres autour de l'imposante machinerie.

- **Intuition (niv. Expert)** L'investigateur réalise qu'en alimentant la chaudière fortement et en faisant augmenter la pression dans la chambre de chauffe, cela peut provoquer une explosion massive et des dommages important qui pourraient maquiller toutes traces de leur passage.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Le laboratoire (16)

C'est l'atelier de Bernardo de Díaz, il est plein d'objets occultes. Bernardo le sorcier et Greedygut son pseudo rat domestique l'occupe la plupart du temps.
Le familier de Bernardo n'est pas forcément visible immédiatement car il se cache au milieu des flacons et des expériences de son maître. Tout investigateur posant son regard sur le pseudo-rat doit réussir un test de SAN ou perdre 1D4 points de santé mentale.

Le labyrinthe (17)

Une lourde porte barrée d'un madrier en bloque l'entrée. Cette grande salle est vide, une forte odeur comparable à celles des fauves dans un zoo y règne. En son centre, un escalier rudimentaire qui s'enfonce dans les profondeurs. Là, dans des galeries et des tunnels, vivent les membres dégénérés et débiles des familles Díaz et Vilheila-Pereira. Si les investigateurs veulent s'y aventurer, ils rencontreront 2D6 créatures par heure d'exploration.
Combler la cage d'escalier pour empêcher ces horreurs de remonter à la surface. L'explosion de la chaudière provoquerait à coup sur un effondrement de cette salle et de l'escalier.

Conclusion

Si les investigateurs parviennent à tuer Bernardo de Díaz, cela laissera les monstres du souterrain sans chef et ils finiront par dégénérer, s'entretuer et mourir tous. A moins qu'un autre sorcier ne récupère l'anneau de Bernardo
Si les investigateurs ramènent aux parents de David Lane, sa montre et une explication rationnelle pour leur faire accepter la perte de leur enfant, M. & Mme Lane leur offriront une récompense monétaire (en partie payée par Harvey Boarhausen) et ils auront le sentiment d'avoir œuvré de la manière appropriée.
Si les investigateurs sont capturés par le sheriff Garcia, les membres des familles Díaz et Vilheila-Pereira n'hésiteront pas à porter plainte contre eux.

Récompenses

Si Bernardo de Díaz est vaincu et détruit, chaque investigateur gagnera 1D10 points de santé mentale. A chaque fois qu'un Díaz ou un Vilheila-Pereira dégénéré est tué, les investigateurs présents regagnent 1D3 points de santé mentale.

Bernardo de Díaz

Histoire

Castronegro abrite un infâme sorcier de trois cents ans, Bernardo de Díaz. En 1680, accompagné de sa famille et d'une autre famille corrompue, les Vilheila-Pereira, il quitta l'Espagne pour les colonies espagnoles du Nouveau-Monde. Riche seigneur espagnol, om monta la communauté d'Agua Blanca, connue plus tard sous le nom de Castronegro.
Les de Díaz et les Vilheila-Pereira souffrirent d'une étrange dégénérescence héréditaire, résultat des mariages consanguins, de cannibalisme et de la sorcellerie la plus noire. La famille présente un grand nombre de traits inhumains dont les plus remarquables sont de longues dents, surtout les canines, des membres grêles et longs, des pommettes saillantes ainsi que des cheveux de jais. Ces caractéristiques existaient avant qu'ils n'arrivent dans le Nouveau-Monde mais elles étaient moins marquées. La plupart d'entre eux peuvent cependant passer pour des humains normaux.
En 1728, lorsque l'Inquisition était encore active, quelques soi-disant sorcières se réfugièrent à Castronegro pour échapper aux persécutions. Les deux plus remarquables d'entre elles étaient Gabriella de Herrera et Alonso Garcia. D'autres familles s'installèrent par la suite à Castronegro, la plupart d'entre elles sans aucun rapport avec le surnaturel. Les indiens, pacifiés, vinrent vivre en ville et les padres qui étaient enfin arrivés veillaient sur leurs âmes. Les de Díaz et les Vilheila-Pereira furent peu à peu forcés de cacher leurs innommables pratiques. Les victimes les plus difformes de la malédiction familiale s'installèrent dans le labyrinthe situé sous la Casa de Díaz, la demeure privée de Bernardo de Díaz. Les habitants de la ville et les indiens apprirent ce qu'il en coutait de s'intéresser de trop près à un de ces Díaz à l'air étrange, ou la nuit, à d'étranges lumières dans la montagne. Les padres eux-mêmes furent contraint à la soumission et on leur conseilla de

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

ne s'occuper que d'affaires spirituelles. Un équilibre était atteint.
Lorsque les États-Unis conquirent le Nouveau Mexique, la famille de Díaz devint simplement Diaz. A l'heure actuelle, Castronegro est une ville d'environ six cents habitants si l'on compte les ranchs des alentours et les petites propriétés des Apaches. Environ trente pour cent des habitants de la ville sont des Díaz ou des Vilheila-Pereira. Le reste se compose de citadins ordinaires du Nouveau Mexique dont un bon nombre est de descendance espagnole ou indienne.

Le sorcier

Bernardo de Díaz est grand, il a les cheveux noirs et les yeux verts. C'est un bel homme qui à l'air d'avoir un peu plus de trente ans. A sa main gauche, une grosse bague à rubis.



C'est cette bague qui lui a permis de vivre trois siècles. Si cette bague est retirée, Bernardo meurt instantanément et s'effondre sur le sol. Il commence à se décomposer immédiatement jusqu'à tomber en poussière. Tout investigateur, témoin de cette scène doit réussir un test de SAN ou perdre 1D3 points de santé mentale.
Si un investigateur vise explicitement la main lors d'une attaque (tir ou corps à corps) et réussit son attaque, il faut que la blessure inflige 12 points de dégâts pour la main soit sectionnée ou explosée, libérant ainsi la bague.

Bernardo de Díaz, sorcier immortel mais bagué

FOR	14	CON	18	TAI	16	INT	19	POU	24
DEX	14	APP	18	EDU	52	SAN	0	PV	17

Points de Vie perdus :
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐

Points de Magie dépensés :
○○○○○○ ○○○○○ ○○
○○○○○○ ○○○○○ ○○

Sortilèges :

- Ensorceler sa victime : 2 PM / 1 round Opposition PM sorcier vs PM Victime. En cas de réussite, la victime est paralysée et muette jusqu'à ce qu'un dommage physique ou une action radicale ne le sorte de sa transe.
- Invoquer/Contrôler les horreurs chasseresses.
- Invoquer/Contrôler le Vampire de feu
- Invoquer/Contrôler un Byakhee
- Invoquer/Contrôler les Serviteurs des Dieux Extérieurs
- Contacter les Chtoniens
- Contacter les Polypes volants
- Contacter les Larves amorphes de Tsathoggua
- Appeler Yog-Sothoth
- Appeler Ctugha
- Appeler Nyugtha
- Contacter Nyarlathotep
- Contacter Y'golonac
- Contacter Yig
- Terrible malédiction d'Azathoth
- Poudre d'Ibn-Ghazi
- Signe de Voor
- Signe Très ancien

Lorsque Bernardo de Díaz rencontre les investigateurs pour la première fois, il commence à parler très calmement.
A chaque round, tout en parlant avec ses interlocuteurs, il lance son sortilège *Ensorceler sa victime*.
Si les investigateurs attaquent le sorcier, son familier sort de sa cachette et tente lui aussi de lancer un sortilège *Ensorceler sa victime.*

Compétences : Lire l'Anglais 100%, Lire le Latin 100%, Lire le Grec 100%, Lire le Français 100%, Lire l'Allemand 60%, Lire l'Espagnol 100%, Chimie 80%, Mythe de Cthulhu 80%, Histoire 100%, Occultisme 100% , Écouter 75%, Trouver Objet Caché 100%, Baratin 90%, Persuasion 90%, Peinture de portrait 90%.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Si le sorcier subit moins de 17 points de dégâts dans un round, il continue d'agir comme si de rien n'était. Le rubis à sa main gauche brille alors d'un éclat maléfique et le sorcier récupère de ses blessures. Tout investigateur, témoin de cet évènement doit réussir un test de SAN ou perdre 1D6 points de santé mentale.
Si le sorcier subit 17 points de dégâts ou plus dans un round, il s'effondre subitement comme assommé et ne peut plus lancer de sortilèges. Le rubis à sa main gauche brille alors d'un éclat maléfique et le sorcier récupère de ses blessures en un round. Au round suivant, il se relèvera et rependra sa stratégie de discussion tout en lançant son sortilège. Tout investigateur, témoin de cet évènement doit réussir un test de SAN ou perdre 1D6 points de santé mentale.
Il ne restera de lui que des vêtements élimés et une paire de lourdes bottes dont le talon est marqué d'une croix en creux.

Si Díaz parvient à contrôler tous les investigateurs, ils les gardent prisonniers quelques jours avant de les sacrifier lors d'une ignoble et épouvantable cérémonie.

Note pour le Gardien

La bague magique de Bernardo de Díaz

Si un investigateur est assez téméraire pour oser passer la bague à son doigt, elle se met soudain à briller tandis que l'investigateur sent la glace et le feu couler dans ses veines et envahir son cerveau. Il tombe alors aussitôt dans un évanouissement dont il ne sortira qu'au bout de quelques semaines. Une fois que la bague est passée, elle ne peut plus être retirée sans couper le doigt.

Peu après le réveil de l'investigateur, probablement dans un lit d'hôpital, une créature grotesque, de trente centimètres de long, à l'allure d'un crapaud lui rendra visite. Elle se présente à l'investigateur d'une voix étranglée sous le nom de Puddock, nouvel ami, compagnon et esprit familier de l'investigateur.

Celui-ci devra immédiatement réussir un jet de SAN ou perdre 1D8 points de santé mentale. En cas de réussite, l'investigateur perd tout de même un point. La créature a une connaissance du Mythe de 50% et peut l'accroitre normalement. Elle n'a ni SAN, ni EDU mais le reste de ses caractéristiques sont identiques à celle de Greedygut. Elle ne connait pas de sortilèges mais pourra apprendre ceux de l'investigateur à une vitesse impressionnante, une journée. Cette connaissance interne de l'occulte et du Mythe permet d'aider l'investigateur à apprendre des sorts rapidement (+1 au multiplicateur de sorts d'un ouvrage).

L'investigateur découvrira rapidement qu'il ne peut tuer Puddock lui-même. En effet, la créature connait les pensées de l'investigateur presque avant lui et peut ainsi esquiver ou éviter toute tentative plus ou moins adroite pour le tuer.

Puddock expliquera à l'investigateur que tant qu'il porte la bague, il ne vieillira pas. Le gardien devra se servir de cette créature avec précaution et faire en sorte que l'animal prenne une place de plus en plus importante dans la vie de l'investigateur. De son côté Puddock essayera un jour de pousser son "maître" à passer de l'autre côté et à devenir un esclave privé de santé mentale des dieux extérieurs et des grands anciens. De toute manière Puddock n'est pas pressé, il a l'éternité devant lui et un jour l'investigateur privé de santé mentale finira par sombrer et se laissera convaincre.

Le familier

Greedygut, chose-rat

FOR	4	CON	10	TAI	2	INT	18	POU	18
DEX	18	APP	-	EDU	-	SAN	-	PV	6

Compétences : Mythe de Cthulhu 142%, Écouter 70%, Trouver Objet Caché 90%, Se cacher 80%, Se déplacer silencieusement 100%, Grimper 80%, Esquiver 90%, Sauter 90%.

Sortilèges : Tous ceux de son maître.

L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu© est une marque déposée par Chaosium, Inc pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.